

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

LR. Retno Susanti, Alian, Zulfachry Juhar

Universitas Sriwijaya

Email: Retno_sutikno@yahoo.com dan Aliansair.fkipunsri@gmail.com

Abstract: *It is a research which entitled as "Development of Student's Worksheet Based on Contextual Learning at Xth Grade in History Subject for Senior High School." Its aim is to explain how to make a valid learning material for History Subjects. A measurement of this learning material in a kind of Student's Worksheet must be scored by three experts like Learning Design's Expert, Learning Material Expert, and Linguistic Expert. These are every point of validation that were given to Learning Material was made by researcher : Learning Design categorized as valid in average of 3,88, Learning Material categorized as valid in average of 3,75, and in Lingusitic categorized as valid in average of 3,77. This Learning Material potentially effected to students based on field test in Senior High School 7 of Palembang, field test that's ever been done divided into two sections where Pre-Test shows a score of average 56,9 as a low result and Post-Test shows a higher result of average 84,7 From 0% as agregate of all students reached minimum standard of score for 38 person or 100 %. The result concludes Development of Student's Worksheet Based on Contextual Learning at Xth Grade in History Subject for Senior High School is effectively used as a valid learning product.*

Keywords: *Development of Learning Material, Student's Worksheet.*

Abstrak: Penelitian ini berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pembelajaran Kontekstual di Kelas X Sekolah Menengah Atas." Tujuannya adalah untuk menjelaskan bagaimana membuat materi pembelajaran yang valid untuk mata pelajaran Sejarah. Pengukuran materi pembelajaran ini berupa Lembar Kerja Siswa yang dinilai tiga ahli yaitu pakar desain pembelajaran, pakar pembelajaran, dan ahli linguistik. Berikut adalah nilai validasi yang diberikan kepada Materi Pembelajaran yang dibuat oleh peneliti: Desain Pembelajaran dikategorikan valid rata-rata 3.88, Materi Pembelajaran yang dikategorikan valid rata-rata 3,75, dan di Lingusitik dikategorikan valid rata-rata 3,77. Materi Pembelajaran ini berpotensi mempengaruhi siswa berdasarkan uji lapangan di SMA Negeri 1 Palembang, uji lapangan yang pernah dilakukan dibagi menjadi dua bagian dimana Pre-Test menunjukkan skor rata-rata 56,9 sebagai hasil yang rendah dan Post-Test menunjukkan. Hasil yang lebih tinggi dari rata-rata 84,7 dari 0% sebagai agregat semua siswa mencapai standar minimal skor untuk 38 orang atau 100%. Berdasarkan hasil penelitiann tersebut Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pembelajaran Kontekstual di Kelas X SMA efektif digunakan sebagai produk pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Materi Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui sektor pendidikan dapat dibentuk manusia yang berkualitas.

Menurut Tirtahardja dan La Sulo (2005:37) Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk tertentu. Sedangkan menurut Pidarta (2009:19) bahwa tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk membentuk manusia seutuhnya dalam arti berkembangnya potensi-potensi individu secara berimbang, optimal dan terintegrasi. Disini terlihat bahwa tujuan pendidikan bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik guna membentuk karakter manusia seutuhnya.

Wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2015 dengan beberapa siswa/siswi Sekolah Menengah Atas di Kota Palembang. Hasil wawancara menyatakan bahwa siswa kurang memahami mengenai peninggalan Megalithikum di beberapa daerah Sumatera Selatan khususnya Kota Lahat karena kurangnya data di perpustakaan daerah maupun di sekolah dan keterbatasan bahan ajar yang digunakan oleh guru merupakan salah satu faktor kurangnya pemahaman mereka terhadap sejarah peninggalan kebudayaan Megalithikum yang ada di beberapa kota Lahat. Sehingga guru, siswa serta masyarakat berharap adanya bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang membahas tentang peninggalan Zaman Megalithikum yang ada di beberapa

daerah di Kota Lahat yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu media LKPD yang biasa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi peninggalan kebudayaan Zaman Megalithikum yang ada di Kota Lahat serta kurangnya informasi data yang ada di Kota Lahat dalam kajian Sejarah terutama Sejarah Lokal. Maka penulis tertarik melakukan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas”.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Gagne (1984) dalam Dahar (2011 : 2) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Cronbach berpendapat dalam Rusman (2011 : 8) bahwa “*Learning is shown by change in behavior as result of experience*”. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Ini berarti belajar adalah suatu proses dimulai dari input pengetahuan, transformasi dalam proses berpikir, selanjutnya hasil berupa output dan manfaatnya dilihat dari outcomenya. Menurut (Slameto, 2008), belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Istilah teknologi pendidikan sering juga didefinisikan dalam instructional technology (Teknologi Pembelajaran). Definisi Teknologi Instruksional dirumuskan oleh Miarso (2012 : 137) adalah teknologi Instruksional adalah suatu cara yang sistematis untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan khusus komunikasi dan belajar manusia, serta dengan menggunakan kombinasi sumber

belajar insani dan non insani, agar terjadi pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam teori belajar Humanistik bahwa motivasi belajar harus bersumber pada diri peserta didik. Pada teori ini ada dua ciri belajar, yaitu: 1). Belajar yang bermakna dan 2). Belajar yang tidak bermakna. Belajar yang bermakna terjadi jika dalam proses pembelajaran melibatkan aspek pikiran dan perasaan peserta didik, dan belajar yang tidak bermakna terjadi jika dalam proses pembelajaran melibatkan aspek pikiran akan tetapi tidak melibatkan aspek perasaan peserta didik (Suardi, 2015).

Sejarah sebagai ilmu memiliki proses pembelajarannya sendiri agar referensi didalamnya tetap mampu didapat, selain dapat beroengaruh luas didalam diri peserta didik yang mempelajarinya sehingga bisa mencapai tujuan dari belajar sebagaimana diungkapkan diatas. Umumnya Sejarah dikenal sebagai informasi mengenai kejadian yang sudah lampau, sebagai bidang ilmu pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat perorangan, keluarga, dan komunitas. Pengetahuan akan sejarah melingkupi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan cara berpikir secara historis (Hidayat dalam arsip LPMP Sulawesi Selatan, 2012:4).

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar (Andi, 2011).

Modul merupakan suatu unit pelajaran yang terkecil. Unit pelajaran ini harus

diselesaikan oleh peserta didik dalam jangka waktu tertentu, misalnya 2 x 45 menit, sistem modul diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang lebih berprakarsa dan kreatif, sebab sistem ini menekankan pada pendekatan pemecahan masalah dan sebagai pusat perhatian adalah peserta didik. (Suradi, Dkk, 1986).

Handout berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi, berita atau surat lembaran. Handout termasuk media cetak yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik (Suryaman, 2007)

Menurut Soekamto dalam (Lismawati, 2010:38) Lembar Kerja Peserta Didik merupakan lembaran-lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai. Sedangkan materi ajar yang sudah dikenal sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut.

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan kumpulan lembaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan yang akan dialami peserta didik sangat bermacam-macam mulai dari kegiatan menemukan masalah, merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, menyusun dasar teori, melaksanakan eksperimen, mengambil data, menganalisis data, melakukan pembahasan, serta menyimpulkan (Santoso, 2014).

Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) Define

(*Pembatasan*), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), atau diadaptasi Model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan. Secara garis besar keempat tahap tersebut sebagai berikut:

- a. Tahap Pendefinisian (*Define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu: (a) Analisis ujung depan, (b) Analisis siswa, (c) Analisis tugas, (d) Analisis konsep, dan (e) Perumusan tujuan pembelajaran.
- b. Tahap Perencanaan (*Design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (a) Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan Tujuan Pembelajaran Khusus (Kompetensi Dasar dalam kurikulum KTSP). Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar, (b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, (c) Pemilihan format. Di dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*). Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan

(c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

- d. Tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM (Trianto, 2007 : 65 – 68).

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian berdasarkan rumusan masalah dan uraian diatas maka, penelitian yang saya lakukan adalah penelitian pengembangan. Adapun model yang digunakan adalah 4D yaitu mendefinisikan, perancangan, pengembangan, penyebaran.

PEMBAHASAN

Langkah awal dari pengembangan bahan ajar berbentuk LKPD adalah melalui tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik. Dari hasil wawancara itu, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pengetahuan peserta didik hasil kebudayaan Megalitikum di daerah Pasemah, akses dan biaya yang relatif jauh serta mahal untuk mencapai tempat-tempat peninggalan kebudayaan Megalitikum Pasemah yang tersebar pada beberapa wilayah di Kabupaten Lahat secara terpisah, dan tidak adanya kontekstualisasi peninggalan Megalitikum Sumatera Selatan dalam buku teks pelajaran Sejarah pada kelas X semester ganjil karena penjabaran materi yang cenderung general (umum).

Setelah melakukan tahap penerapan uji lapangan dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dengan memaklumkan yang dijabarkan sebagai berikut:

Untuk menilai kemampuan kognitif *pre-test* dan *post-test* adalah dengan menghitung *Ngain* skor dengan menggunakan rumus:

$$N_{gain} = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maximum} - S_{pretest}}$$

$$= \frac{84,7 - 56,9}{100 - 56,9} = \frac{27,8}{43,1} = 0,64$$

(Sumber : Meltzer)

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan dengan beberapa tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi, uji coba produk dan tahap akhir media.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, 2011, *Dremweaver CS5 PHP-MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Dahar, R.W., 2011, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Erlangga.
- Lismawati, 2010, *Pengoptimalan Penggunaan Lembar Kerja Siswa Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Raudlatul Ulum Kapedi Sumenep*, Skripsi Tidak Diterbitkan, Malang : UIN Malang.
- Hidayat, Muhammad, “Sejarah Sebagai Peristiwa dan Ilmu”, Dalam Arsip LPMP Sulawesi Selatan, 2012.
- Miyarso, Estu, 2012, *Optimalisasi Penggunaan Media ICT dalam Kegiatan Pembelajaran*, Makalah disampaikan dalam Kegiatan KKN, Jogjakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Santoso, PH, 2014, *Pengembangan LKPD Discussion and Determination Berbasis Model Pembelajaran Curious Note Program (CNP) Guna Memfasilitasi Kemampuan Merancang Eksperimen Peserta Didik SMA Materi Hukum Newton Tentang Gravitasi*, Skripsi Tidak Diterbitkan, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suardi, Moh, 2015, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. Diakses terbatas dari www.book.google.com
- Suradi, dkk., 1986, *Sejarah Pemikiran Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suryaman, Isman, 2007, *7 Dosa Besar Pengguna Power Point (Kiat Menyajikan Presentasi yang Menarik)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Tirtarahardjo, Umar, dkk., 2005, *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.